

SKRIPSI



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MATERI PEMERINTAHAN
DESA DAN KECAMATAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
CROSSWORD PUZZLE PADA SISWA
KELAS IV SD 3 MENAWAN**

**Oleh :
ANDIK ARRY PAMBUDI
NIM 201333030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MATERI PEMERINTAHAN
DESA DAN KECAMATAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
CROSSWORD PUZZLE PADA SISWA
KELAS IV SD 3 MENAWAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Andik Arry Pambudi
NIM 20133030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakan dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah kamu berharap. (QS. Al-Insyirah, ayat: 6-8)
- ❖ Kesuksesan lebih diukur dari rintangan yang berhasil diatasi seseorang saat berusaha untuk sukses dari pada dari posisi yang telah diraihnya dalam kehidupan. (Booker T. Wangshington)
- ❖ Karena belajar kita bisa berhati-hati dalam bertindak untuk menghindari kesalahan yang kedua kalinya. (Peneliti)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur atas segala rahmat-NYA, karya yang sederhana ini saya persembahkan kepada :

Untuk orang tua tercinta, Bapak Yatono dan Ibu Kresni Mulyowati yang senantiasa memberikan dukungan material, moral, dan spiritual serta menjadi tujuan yang memotivasi di setiap pilihan.

Untuk Adik tercinta, Dwi Yudha Alfiana, dan Nanda Tri Rahmawati yang senantiasa mengisi hari-hariku dengan keceriaan serta menjadi penyemangat untuk meraih kesuksesan.


Tak lupa pula untuk teman-teman terbaik PGSD UMK angkatan 2013.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Andik Arry Pambudi (NIM.201333030) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 2017

Pembimbing I



Dr. Murtiono, M.Pd
NIDN. 0007126601

Pembimbing II



Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd
NIDN 0617088403

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0608038502

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Andik Arry Pambudi (NIM. 20133330) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 05 Februari 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 05 Februari 2018

Tim Penguji



Dr. Murtono, M.Pd
NIDN 0007126601

(Ketua)



Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd
NIDN 0617088403

(Anggota)



Ika Ari Pratiwi, S.Pd, M.Pd
NIDN 0607018801


(Anggota)



Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd
NIDN 0619128801

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Sumet Utomo, M. Pd.
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Pemerintahan Desa dan Kecamatan melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas IV SD 3 Menawan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Dr. Suparno, SH., M.S. Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M. Pd. Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ika Oktaviani, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Dr. Murtono, M.Pd. Dosen pembimbing I yang memberikan banyak informasi mengenai penulisan skripsi dan membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.

5. Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
7. Ferry Rosalina, S.Pd. Kepala Sekolah SD 3 Menawan atas kesempatan dan izin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.
8. Sri Bartinah, S.Pd.SD. Guru Kelas IV SD 3 Menawan selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Ibarat pepatah “Tiada gading yang tak retak” skripsi ini telah peneliti susun sebaik mungkin, tetapi tidak menutup kemungkinan ada kesalahan yang tidak disadari oleh penulis. Oleh karenanya, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, 5 Februari 2018
Peneliti



Andik Arry Pambudi

ABSTRACT

Pambudi, Andik Arry. 2018. "Increasing the result of learning civic education through by learning model *Teams Games Tournament* with the media *Crossword Puzzle* at the student class IV SD 3 Menawan". Skripsi. Primary school teacher education faculty of teacher training and education University of Muria Kudus. Supervisor (1) Dr. Murtono, M. Pd. (2) Deka Setiwan, S.Pd, M.Pd.

This research have aim to describe the using of learning model *Teams Games Tournament* with using *Crossword Puzzle* media and finding the increasing teacher ability, activity and the increasing learning of result Civic education at class IV SD 3 Menawan Gebog subdistric Kudus regency. *Teams Games Tournament* is cooperative learning model which easy to use. In its application to use tournament academic team/group can ceate activities that interasting, challenging and fun in learning. Crossword Puzzle is a game filling the empty boxes that have been arranged in such a way with answer appropriate to question that are taiolored.

Design this research was conducted through the planning stage of the action, observation, and reflection. This research was conducted as two cycles with each cycle consisting of two meetings. Topic the research is teacher and student class IV SD Menawan. Variable that research is teacher ability, student activity, and the result of student learning. Kind of data: Qualitative and Quantitative. The research of data: Teacher, student and documentation. Techniques of data retrieval include techniques of test and non-test. Technique analysis of data is using descriptive analysis technique.

The result of that research show that with using a model *Teams games tournament* of learning with using media *Crossword Puzzle* could increase teacher ability manage of learning at 1 cycle to II cycle for presentation 76,28% being to 83,18%. The activity of student affective domain in cycle 1 to cycle II increased from a percentage of 60,5% to 79,80%. Activities students psikomotrik in cycle 1 to cycle II increased from a percentage of 60,8% to 78%. The result of cognitive learning also increases seen from the improvement in cycle I to cycle II namely from 69% to 85%.

The conclusion for this study is through learning of model *Teams Games Tournament* with using *Crossword Puzzle* media can increase the result of learning civic education. Based on the result of the study suggested that, in the learning process teacher should be able to create a pleasant learning atmosphere as well as involving the activity of all students.

Keywords : The result of learning, model of learning *Teams Games Tournament*, *Crossword Puzzle* media.

ABSTRAK

Pambudi, Andik Arry. 2018. “Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Crossword Puzzle* pada Siswa Kelas IV SD 3 Menawan”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Murtono, M.Pd. (2) Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* dan menemukan peningkatan keterampilan guru, aktivitas dan peningkatan hasil belajar PKn pada kelas IV SD 3 Menawan Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Dalam penerapannya menggunakan turnamen akademik antar tim/kelompok yang dapat menciptakan kegiatan yang menarik, menantang dan menyenangkan dalam pembelajaran. *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan mengisi kotak-kotak kosong yang telah disusun sedemikian rupa dengan jawaban yang tepat sesuai dengan pertanyaan/soal yang disediakan.

Rancangan penelitian ini dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD 3 Menawan. Variabel dalam penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Jenis data: kualitatif dan kuantitatif. Sumber data: guru, siswa dan dokumentasi. Teknik pengambilan data meliputi teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan guru mengelola pembelajaran pada siklus I ke siklus II dari persentase 76,28% menjadi 83,18%. aktivitas siswa ranah afektif pada siklus I ke siklus II meningkat dari persentase 60,5% menjadi 79,80%. aktivitas siswa ranah psikomotorik pada siklus I ke siklus II meningkat dari persentase 60,8% menjadi 78%. hasil belajar kognitif juga meningkat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu dari 69% menjadi 85%.

Simpulan dari penelitian ini yaitu, melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar PKn. Berdasarkan hasil penelitian disarankan bahwa, pada proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan aktivitas seluruh siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Media *Crossword Puzzle*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.6 Definisi Operasional.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Kajian Pustaka.....	14
-------------------------	----

2.1.1 Belajar	14
2.1.1.1 Pengertian Belajar	15
2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar	15
2.1.1.3 Aktivitas Belajar Siswa	17
2.1.1.4 Hasil Belajar	19
2.1.2 Keterampilan Guru	20
2.1.3 Model Pembelajaran	28
2.1.3.1 Hakikat Model Pembelajaran	28
2.1.3.2 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	29
2.1.3.3 Langkah-Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i>	31
2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	33
2.1.3.5 Media <i>Crossword Puzzle</i>	35
2.1.3.6 Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan Media <i>Crossword Puzzle</i> dalam Pembelajaran	37
2.1.4 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	38
2.1.4.1 Pengertian PKn	38
2.1.4.2 Tujuan Pendidikan PKn	39
2.1.4.3 Ruang Lingkup PKn	40
2.1.5 Pemerintahan Desa/Kelurahan dan Kecamatan	41
2.1.5.1 Pemerintahan Desa/Kelurahan	41
2.1.5.2 Pemerintahan Kecamatan	45
2.2 Penelitian Relevan	47
2.3 Kerangka Berpikir	52
2.4 Hipotesis Tindakan	55
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	56
3.1.1 Setting Penelitian	56
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	56
3.2 Variabel Penelitian	57
3.2.1 Variabel Bebas	57

3.2.2 Variabel Terikat	57
3.3 Desain Penelitian	58
3.3.1 Perencanaan.....	59
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan	60
3.3.3 Pengamatan	60
3.3.4 Refleksi	61
3.4 Perencanaan Tahap Penelitian	61
3.4.1 Siklus I	61
3.4.1.1 Perencanaan.....	61
3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	62
3.4.1.3 Pengamatan	67
3.4.1.4 Refleksi	67
3.4.2 Siklus II.....	68
3.4.2.1 Perencanaan.....	68
3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	69
3.4.2.3 Pengamatan	74
3.4.2.4 Refleksi	74
3.5 Teknik Pengumpulan Data	75
3.5.1 Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	75
3.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	76
3.6 Instrumen Penelitian.....	78
3.6.1 Lembar Observasi	79
3.6.2 Pedoman Wawancara.....	79
3.6.3 Tes Hasil Belajar	79
3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrument	80
3.7.1 Validitas	80
3.7.2 Reliabilitas.....	82
3.8 Analisis Data.....	83
3.8.1 Analisis Data Kuantitatif.....	84
3.8.2 Analisis Data Kualitatif.....	84
3.9 Indikator Keberhasilan	89

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Kondisi Awal (Prasiklus)	90
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I	93
4.2.1 Perencanaan.....	93
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	94
4.2.3 Pengamatan	110
4.2.3.1 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru	111
4.2.3.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa	112
4.2.3.3 Hasil Belajar Siswa	119
4.2.4 Refleksi	121
4.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II.....	123
4.3.1 Perencanaan.....	123
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	124
4.3.3 Pengamatan	138
4.3.3.1 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru	138
4.3.3.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa.....	140
4.3.3.3 Hasil Belajar Siswa	145
4.3.4 Refleksi	147
4.3.4.1 Perbandingan Hasil Pengamatan Keterampilan Guru.....	148
4.3.4.2 Perbandingan Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa	150
4.3.4.3 Perbandingan Hasil Belajar Siswa	151

BAB V PEMBAHASAN

5.1 Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran melalui Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan Media <i>Crossword Puzzle</i>	155
5.2 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan Media <i>Crossword Puzzle</i>	159
5.3 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa melalui Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan Media <i>Crossword Puzzle</i>	164
5.4 Implikasi Hasil Penelitian	168

BAB VI PENUTUP

6.1 Simpulan	170
6.2 Saran.....	171
DAFTAR PUSTAKA	173
LAMPIRAN-LAMPIRAN	176

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Validitas Soal Evaluasi Siklus I.....	81
3.2 Validitas Soal Evaluasi Siklus II.....	82
3.3 KKM Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD 3 Menawan.....	85
3.4 Rambu-Rambu Hasil Analisis.....	88
3.5 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %.....	88
4.1 Ketuntasan Belajar Prasiklus.....	90
4.2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	93
4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas siklus II	93
4.4 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	111
4.5 Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 1.....	113
4.6 Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 2.....	114
4.7 Hasil PengamatanRanah Afektif Siklus I.....	115
4.8 Hasil Pengamatan Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1	116
4.9 Hasil Pengamatan Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2	117
4.10Hasil Pengamatan Ranah Psikomotorik Siklus I.....	118
4.11 Hasil Tes Evaluasi Siklus I.....	120
4.12 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	139

4.13 Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 1.....	140
4.14 Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 2.....	141
4.15 Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus II.....	141
4.16 Hasil Pengamatan Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1.....	143
4.17 Hasil Pengamatan Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2.....	143
4.18 Hasil Pengamatan Ranah Psikomotorik Siklus II.....	144
4.19 Hasil Tes Evaluasi Siklus II.....	146
4.20 Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar PKn	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	54
3.1 Bagan Model Siklus oleh Kemmis dan MC Taggart	59
4.1 Diagram Cakram Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus.....	91
4.2 Dokumentasi guru menjelaskan materi pada awal pembelajaran.....	96
4.3 Dokumentasi siswa berdiskusi kelompok dengan bimbingan guru.....	97
4.4 Dokumentasi siswa mempresentasikan hasil diskusi	99
4.5 Dokumentasi siswa melaksanakan games tournament <i>crossword puzzle</i>	100
4.6 Dokumentasi siswa perwakilan tim pemenang tournament menerima penghargaan.....	101
4.7 Dokumentasi guru menjelaskan materi pada awal pembelajaran.....	104
4.8 Dokumentasi siswa serius berdiskusi mengerjakan LKS bersama kelompoknya	105
4.9 Dokumentasi siswa mempresentasikan hasil diskusi	106
4.10 Dokumentasi siswa melaksanakan games tournament <i>crossword puzzle</i>	107

4.11	Dokumentasi siswa perwakilan tim pemenang tournament menerima penghargaan.....	109
4.12	Dokumentasi siswa mengerjakan tes evaluasi siklus I.....	110
4.13	Diagram Batang Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	112
4.14	Diagram Batang Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Ranah Afektif Siklus I	116
4.15	Diagram Batang Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Ranah Psikomotorik Siklus I	119
4.16	Diagram Cakram Hasil Tes Evaluasi Siklus I	120
4.17	Dokumentasi guru menjelaskan materi pada siswa pada awal pembelajaran.....	126
4.18	Dokumentasi guru membagikan LKS pada setiap kelompok untuk didiskusikan	127
4.19	Dokumentasi siswa melaksanakan games tournament <i>crossword puzzle</i>	129
4.20	Dokumentasi guru memberikan penghargaan pada perwakilan tim pemenang tournament.....	130
4.21	Dokumentasi guru menulis terkait materi pembelajaran di papan tulis untuk dijelaskan kepada siswa.....	133
4.22	Dokumentasi siswa saling bekerja sama dalam diskusi kelompok	133
4.23	Dokumentasi guru menunjuk siswa yang ingin menjawab setelah pertanyaan dibacakan dalam games tournament <i>crossword puzzle</i>	135
4.24	Dokumentasi guru memberikan penghargaan untuk tim pemenang tournament dan memberikan penghargaan untuk semua siswa yang diwakilkan ketua kelas.....	136
4.25	Dokumentasi siswa mengerjakan tes evaluasi siklus II untuk mengukur pengetahuan siswa pada akhir pembelajaran.....	137
4.26	Diagram Batang Hasil Keterampilan Guru pada Siklus II	139
4.27	Diagram Batang Hasil Aktivitas Ranah Afektif Siklus II	142
4.28	Diagram Batang Hasil Aktivitas Ranah Psikomotorik Siklus II	145
4.29	Diagram Cakram Hasil Tes Evaluasi Siklus II	148

4.30	Diagram Batang Perbandingan Peningkatan Hasil Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II	149
4.31	Diagram Batang Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Aktivitas Siswa Ranah Afektif Siklus I dan Siklus II	150
4.32	Diagram Batang Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Aktivitas Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I dan Siklus II	151
4.33	Diagram Batang Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Tes Evaluasi Siklus I dan Siklus II	152

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	176
Lampiran 2 Daftar nama siswa kelas IV SD 3 Menawan	177
Lampiran 3 Nilai prasiklus mata pelajaran PKn siswa kelas IV	178
Lampiran 4 Lembar hasil wawancara prasiklus guru kelas IV	179
Lampiran 5 Lembar hasil wawancara prasiklus siswa kelas IV	181
Lampiran 6 Lembar observasi prasiklus keterampilan guru	182
Lampiran 7 Kisi-kisi uji coba soal evaluasi siklus I	185
Lampiran 8 Uji coba soal evaluasi siklus I	186
Lampiran 9 Kunci jawaban uji coba soal evaluasi siklus I	189
Lampiran 10 Uji validitas soal uji coba siklus I	190
Lampiran 11 Uji reliabilitas soal uji coba siklus I	192
Lampiran 12 Kisi-kisi uji coba soal evaluasi siklus II	194
Lampiran 13 Uji coba soal evaluasi siklus II	195
Lampiran 14 Kunci jawaban uji coba soal evaluasi siklus II	198
Lampiran 15 Uji validitas soal uji coba siklus II	199
Lampiran 16 Uji reliabilitas soal uji coba siklus II	201
Lampiran 17 Silabus pembelajaran siklus I	203

Lampiran 18 RPP siklus I pertemuan 1.....	205
Lampiran 19 Materi pembelajaran siklus I pertemuan 1	209
Lampiran 20 LKS siklus I pertemuan 1	212
Lampiran 21 Kunci jawaban LKS siklus I pertemuan 1	213
Lampiran 22 Soal dan kunci jawaban tournament crossword puzzle siklus I pertemuan 1	214
Lampiran 23 RPP siklus I pertemuan 2.....	215
Lampiran 24 Materi pembelajaran siklus I pertemuan 2	219
Lampiran 25 LKS siklus I pertemuan 2	221
Lampiran 26 Kunci jawaban LKS siklus I pertemuan 2.....	222
Lampiran 27 Soal dan kunci jawaban tournament crossword puzzle siklus I pertemuan 2	223
Lampiran 28 Kisi-kisi uji coba soal evaluasi siklus I	224
Lampiran 29 Soal tes evaluasi siklus I.....	225
Lampiran 30 Kunci jawaban soal tes evaluasi siklus I	227
Lampiran 31 Lembar observasi keterampilan guru siklus I pertemuan 1.....	228
Lampiran 32 Lembar observasi keterampilan guru siklus I pertemuan 2	231
Lampiran 33 Lembar observasi aktivitas belajar siswa ranah afektif siklus I pertemuan 1	234
Lampiran 34 Lembar observasi aktivitas belajar siswa ranah psikomotorik siklus I pertemuan 1	236
Lampiran 35 Lembar observasi aktivitas belajar siswa ranah afektif siklus I pertemuan 2	238
Lampiran 36 Lembar observasi aktivitas belajar siswa ranah psikomotorik siklus I pertemuan 2.....	240
Lampiran 37 Lembar hasil tes evaluasi siklus I.....	242
Lampiran 38 Silabus pembelajaran siklus II.....	244
Lampiran 39 RPP siklus II pertemuan 1	246
Lampiran 40 Materi pembelajaran siklus II pertemuan 1	250
Lampiran 41 LKS siklus II pertemuan 1.....	252
Lampiran 42 Kunci jawaban LKS siklus II pertemuan 1.....	253

Lampiran 43 Soal dan kunci jawaban tournament crossword puzzle siklus II pertemuan 1	254
Lampiran 44 RPP siklus II pertemuan 2	255
Lampiran 45 Materi pembelajaran siklus II pertemuan 2	259
Lampiran 46 LKS siklus II pertemuan 2	261
Lampiran 47 Kunci jawaban LKS siklus II pertemuan 2.....	262
Lampiran 48 Soal dan kunci jawaban tournament crossword puzzle siklus II pertemuan 2	263
Lampiran 49 Kisi-kisi uji coba soal evaluasi siklus II.....	264
Lampiran 50 Soal tes evaluasi siklus II.....	265
Lampiran 51 Kunci jawaban soal tes evaluasi siklus II	267
Lampiran 52 Lembar observasi keterampilan guru siklus II pertemuan 1.....	268
Lampiran 53 Lembar observasi keterampilan guru siklus II pertemuan 2	271
Lampiran 54 Lembar observasi aktivitas belajar siswa ranah afektif siklus II pertemuan 1	274
Lampiran 55 Lembar observasi aktivitas belajar siswa ranah psikomotorik siklus II pertemuan 1	276
Lampiran 56 Lembar observasi aktivitas belajar siswa ranah afektif siklus II pertemuan 2	278
Lampiran 57 Lembar observasi aktivitas belajar siswa ranah psikomotorik siklus II pertemuan 2	280
Lampiran 58 Lembar hasil tes evaluasi siklus II.....	282
Lampiran 59 Surat penetapan pembimbing skripsi.....	284
Lampiran 60 Berita acara bimbingan Pembimbing 1	285
Lampiran 61 Berita acara bimbingan Pembimbing 2	287
Lampiran 62 Surat Ijin Penelitian	289
Lampiran 63 Surat Keterangan Dinas	290
Lampiran 64 Lembar Pernyataan	291
Lampiran 65 Riwayat Hidup Peneliti	292